

Telesina

<http://www.giochicasino.org/>

**Gioco di carte a scommessa con un mazzo di carte francesi.
Per 2-8 giocatori. Durata: a piacere.**

Telesina è un gioco di scommessa che si basa sulle regole e sulle combinazioni del Poker. Si usa spesso anche il nome *Teresina* e comunque corrisponde all'americano *Stud Poker*.

Il nome originario potrebbe essere *Tenessina*, dallo Stato americano del Tennessee. In Italia la Telesina si gioca seguendo le regole che governano il Poker all'Italiana. Si gioca normalmente in quattro, cinque o sei giocatori con un mazzo di carte francesi: sul numero delle carte da usare valgono i criteri del Poker all'Italiana. I valori delle carte e delle combinazioni, le modalità di puntata e di rilancio sono quelle del Poker.

I limiti delle puntate

In Italia la *Telesina* si gioca seguendo le regole che governano il Poker all'Italiana. Prima di cominciare a giocare, è bene accordarsi sui limiti per le puntate. *Telesina* è un gioco che alza molto le puntate, per cui di solito chi parla per primo non può puntare un valore in fiches superiore all'ammontare del piatto. E' bene che anche i rilanci non siano illimitati, per cui si può stabilire di rilanciare al massimo "x 3". In questo modo si intende che un giocatore può rilanciare al massimo un valore in fiches che è al massimo di 3 volte l'ammontare del piatto.

Va sottolineato che, nella *Telesina*, diversamente dal Poker all'Italiana, il rilancio non deve essere immediato: un giocatore può prendere il tempo che vuole prima di parlare, rispettando gli eventuali limiti di tempo concordati all'inizio.

Svolgimento del gioco

Ciascun giocatore riceve dal cartaio una carta coperta e una scoperta: ci sono varie fasi di puntata, in cui parla per primo il giocatore che ha la combinazione scoperta più alta. Questo giocatore può "bussare", ossia non effettuare alcuna puntata: se tutti gli altri giocatori fanno lo stesso, si procede alla distribuzione di una nuova carta senza aggiungere fiches nel piatto. Oppure il giocatore con il punto scoperto più alto può fare una puntata: aggiunge delle fiches al piatto. Gli altri giocatori possono "passare", rinunciando a continuare la mano: in questo caso devono lasciare le proprie carte al loro posto, nell'ordine in cui sono arrivate. Oppure possono giocare, versando nel piatto il valore della puntata proposta; ma possono anche rilanciare, aumentando il valore della puntata. Alla fine di ogni giro di puntate, i giocatori rimasti in gioco ricevono una carta scoperta, fino ad averne in tutto cinque. A questo punto parla sempre per primo chi ha la combinazione più alta scoperta. Se rimane il gioco da solo, vince il piatto e non deve rivelare la carta che è rimasta coperta. La mano si chiude e si procede a giocare la successiva.

Se invece chi ha la combinazione più alta punta e la sua puntata è accettata da altri, tutti i giocatori in gara devono scoprire la propria carta coperta: vince chi possiede la combinazione più alta. È importante sottolineare che la carta coperta deve essere scoperta da tutti i giocatori, anche da quelli le cui combinazioni sono sicuramente perdenti dopo la scoperta della prima carta. Questo perché *Telesina* è un gioco in cui è fondamentale capire il tipo di gioco che ciascun giocatore tenta.

Ovviamente anche a *Telesina* è possibile il bluff: chi ha una sequenza di carte alte scoperte, può fingere di avere una Coppia alta e cercare di far ritirare dalla mano gli altri giocatori. Qui insorge una disputa "teorica" che divide i giocatori più esperti.

Secondo alcuni la cosa fondamentale nella *Telesina* è riuscire a "cacciare", impedendo agli altri giocatori di completare il loro gioco. In questo senso *Telesina* sarebbe un gioco molto diverso dal *Poker*, pur basandosi sullo stesso impianto di gioco. Dato che le carte di tutti sono pubbliche, a parte quella coperta, è possibile leggere le combinazioni possibili e valutarne la pericolosità. Si conclude quindi che, nelle puntate che precedono la distribuzione della quarta o quinta carta, chi ha un buon gioco scoperto debba alzare il valore della puntata, in modo da scoraggiare gli altri e farli ritirare. In altre parole, chi ad esempio ha il miglior gioco alla quarta carta

con due Kappa scoperti, deve puntare in modo da evitare che altri giocatori provino a chiudere i loro punti, evitando così una possibile e dispendiosa sconfitta.

Altri invece sostengono che il meccansimo della *Telesina* è troppo dominato dal caso per correre rischi inutili. In realtà si tratterebbe di rendere appetibile il piatto con puntate di basso valore e giocarselo tutto dopo la distribuzione della quinta carta. In questa ottica si corrono naturalmente tutti i rischi legati al "capriccio delle carte", con l'idea di far partecipare al piatto e tenere in gioco anche i giocatori che hanno carte non incoraggianti o che sperano nella "pesca miracolosa".

Si tratta di due stili di gioco molto diversi: il primo apparterebbe ai giocatori "cattivi", il secondo a quelli più "partecipativi" o furbi. Ma va detto che nella *Telesina*, come nel Poker, non hanno senso le regole rigide e i principi inossidabili: l'unico vero cardine è che il rischio ha un valore. E su questo si sviluppa il gioco.

Per tutte queste ragioni *Telesina* è un gioco cui accostarsi con grande cautela: soprattutto occorre ricordare che non ha senso affidarsi alla fortuna, ma occorre sempre cercare di esaminare al meglio le carte in tavola, per valutare le probabilità di chiudere le combinazioni vincenti. Sconsigliabile per chi ama giocare "basso".

Varianti della Telesina

Della Telesina esistono moltissime Varianti, molto praticate nei Casinò americani. A volte i giocatori inventano delle regole "particolari" o addirittura "personali" che vanno però spiegate bene prima di cominciare a giocare e concordate fra tutti. Le varianti della Telesina sono interessanti, ma va detto che quasi sempre accentuano gli aspetti di "gioco da lotteria" che già sono presenti nel gioco. Si tratta comunque di modi più "rischiosi" di giocare a Telesina che possono essere sperimentati per curiosità, ma che non è consigliabile praticare con frequenza.

1. Telesina con "l'ultima coperta".

La Variante prevede la distribuzione normale delle prime quattro carte. La quinta viene distribuita coperta ad ogni giocatore, che può guardarla e decidere se scoprirla oppure tenerla coperta: in questo caso scopre la carta coperta che aveva ricevuto all'inizio. Ogni giocatore deve dichiarare con chiarezza qual'è la carta che scopre. Sembra una Variante minima, ma la possibilità di scegliere fra due carte su cinque è effettivamente importante, per la possibilità di mascherare il proprio gioco.

2. Telesina con "carte coperte".

Detta anche Telesina Messicana è una variante "strategica", dove ogni giocatore può "mirare" il suo gioco. Tutti i giocatori ricevono 5 carte coperte, le guardano e poi le sistemano coperte davanti a sè. Il primo di mano scopre una carta, scegliendola fra le cinque che possiede. Uno dopo l'altro, tutti gli altri giocatori scoprono una carta, seguendo il giro. Poi chi ha il valore più alto in tavola fa una puntata: tutti gli altri giocatori possono aderire alla puntata o andarsene. Si procede così fino a che non si scopre la quinta carta. Vince chi ha la combinazione scoperta più alta. Il nocciolo della Variante è come ciascun giocatore imposta il suo gioco: si può cominciare scoprendo carte alte per convincere gli altri a desistere oppure riservarle all'ultimo, con un effetto sorpresa forte e decisivo.

3. Telesina con la "Vela".

E' un modo molto diffuso di giocare a Telesina. Prima di distribuire le due carte di partenza ai giocatori, il cartaio mette al centro del tavolo una carta coperta. Questa si chiama Vela: dopo che si è effettuata la distribuzione della quinta carta ai giocatori rimasti in gioco, c'è un giro di puntate, che però non è quello finale. La Vela si scopre soltanto dopo che è finito

questo giro di puntate: può essere utilizzata da ciascuno dei giocatori rimasti in gioco, in sostituzione di una delle carte in suo possesso, per migliorare la sua combinazione.

Il gioco con la Vela è molto rischioso perchè può dar luogo a combinazioni impreviste e assolutamente irrealizzabili con le cinque carte di ogni giocatore. Qui la fortuna conta in modo determinante: molti giocatori possono essere invogliati a partecipare fino in fondo alla mano, sperando che la Vela sia la carta utile per chiudere una combinazione forte. Per questa ragione il gioco si può alzare in maniera sproporzionata, a volte con effetti devastanti. Il gioco con la Vela è molto attraente: potete provarlo, ma con attenzione e senza alzare troppo il valore delle puntate. Molti usano giocare anche con una Doppia Vela: in questo caso le carte coperte messe al centro del tavolo dal cartaiò sono due. Valgono le regole descritte per la Vela singola. Ma qui le carte comuni ai giocatori sono due, quindi aumenta in maniera vertiginosa la possibilità di realizzare combinazioni alte, con effetti squilibranti sullo sviluppo della partita. Anche questa Variante può essere provata, considerandola sempre un esperimento straordinario.

4. Telesina con le "Matte".

All'inizio della mano il cartaiò designa le 4 carte di uno stesso valore numerico come Matte (o Wild Card). Poi si procede alla distribuzione delle carte fino a cinque. Nel corso della mano chi possiede una delle Matte può assegnarle il valore che preferisce. E' una possibilità divertente, anche se mette capo a combinazioni paradossali: se per esempio la Matta è il Sette, si possono anche ottenere dei "Pokerissimi" con 3 Otto e 2 Sette contro punti altrettanto forti. Si può provare qualche volta, per soddisfare una curiosità.

5. Telesina con lo "Schizzo" o "Cincinnati".

Schizzo (o Sputo nell'Oceano)/I>) è una Variante che prevede la distribuzione ad ogni giocatore di 4 carte coperte, che ciascuno può guardare e sistemare coperte davanti a sè. Al centro del tavolo sono messe 5 carte coperte in forma di croce: il cartaiò ne scopre una e si procede ad un primo giro di puntate. Una volta finite le puntate, il cartaiò scopre una dopo l'altra le altre 4 carte della croce, fino a quella centrale che è considerata Matta. Ogni giocatore sceglie la sua combinazione migliore di 5 carte, utilizzando le 4 carte che in mano e le 5 della croce. C'è un ultimo giro di puntate. Vince chi ha la combinazione più alta. Cincinnati è una

Variante quasi eguale alla precedente: all'inizio, però, invece di 4 carte, ogni giocatore ne riceve 5. Le carte coperte al centro del tavolo sono 5, ma nessuna vale come Matta. Delle 5 carte al centro del tavolo ogni giocatore può utilizzarne soltanto una per formare una combinazione. Ci si avvicina ai dadi.

6. Telesina "Volta la carta".

Si chiama anche e non a caso Carabina a due canne o Down the river: qui siamo all'"ultima frontiera" dell'azzardo. Tutti i giocatori ricevono 5 carte coperte, le sistemano in un mazzetto e le lasciano sul tavolo, senza guardarle. Il primo di mano scopre la prima carta in cima al suo mazzetto. Poi fa una puntata: tutti gli altri giocatori possono aderire alla puntata o andarsene.

Quando il giro di puntate è esaurito, il secondo giocatore scopre la carta che sta in cima al suo mazzetto: se supera il valore della carta del primo, sta a lui parlare e fare una puntata. Altrimenti deve continuare a scoprire le proprie carte una dopo l'altra, fino a che non ha realizzato una combinazione più alta di quella del primo giocatore. A questo punto tocca a lui parlare e fare una puntata. Se il giocatore gira tutte le carte senza riuscire a battere il primo, deve ritirarsi e passare la mano al giocatore seguente. Questi comincerà a scoprire le sue carte: appena realizza una combinazione più alta del primo giocatore, si ferma e può fare una puntata. Vince chi alla fine ha scoperto la combinazione più alta o chi rimane da solo per l'abbandono di tutti gli altri giocatori. I giri di puntate possono diventare parecchi e il gioco può alzarsi a livelli vertiginosi. Spesso chi scopre una Coppia alza la puntata in maniera spropositata, sperando di far ritirare tutti gli altri. E' ovvio che si possono fare previsioni sulla base delle carte che sono state scoperte. Ma il tutto diventa una caccia affannosa alla fortuna che ha ben poco a che fare con lo schema di gioco del Poker, di cui qui rimangono valide solto le regole. E' una Variante da provare per pura curiosità, con l'avvertenza che il meccanismo di distribuzione delle carte permette a chi ha pochi scrupoli di barare con facilità.

7. Telesina "Anaconda".

Il meccanismo è lo stesso della Telesina "Volta la carta": ma qui ogni giocatore riceve 7 carte coperte, una alla volta. Ogni giocatore può guardare le proprie carte e si procede, partendo dal primo di mano, ad un primo giro di puntate. Poi ciascun giocatore rimasto in gioco sceglie tre carte fra quelle che ha in mano e le passa coperte al giocatore che sta alla

sua sinistra: tutti i giocatori si passano le carte simultaneamente.
A questo punto c'è un altro giro di puntate. Poi ciascuno dei giocatori rimasti in gioco passa due carte, sempre al giocatore alla sua sinistra. Dopo lo scambio c'è un terzo giro di puntate: chi rimane in gioco dopo questo giro, passa una sola carta al giocatore alla sua sinistra. C'è l'ultimo giro di puntate: tutti i giocatori rimasti in gioco scelgono le 5 carte migliori fra le 7 che hanno in mano e le scoprono. Vince chi ha la combinazione più alta. Una versione più "accanita" prevede che, quando i giocatori hanno scelto le 5 carte, le mettano coperte sul tavolo nell'ordine che vogliono: a questo punto si procede ad una serie di giri di puntate per ogni carta da scoprire. Vince chi scopre la combinazione più alta.
Come si vede, siamo ad una versione "letteraria" della Telesina, che diventa una sorta di "telenovela" quasi senza fine. L'avvertenza è che in questo caso ci si espone ad un numero davvero impressionante di puntate, dove sono possibili rilanci e surrilanci di proporzioni stratosferiche. E' una tipica versione da Casinò, che può dare qualche brivido, ma finisce per essere troppo macchinosa ed estenuante.

<http://www.giochicasino.org/>

info AT giochicasino DOT org

Documento licenziato sotto la GFDL

Ogni abuso sara' perseguito a norma di legge.